



PÕGENE VINGU KÄEST!

Kogemuslik juhend **osalust toetavate**
põgenemistubade loomiseks

Kärdla



TALLINNA ÜLIKOOL



noorte
heaks



HARIDUS- JA NOORTEAMET



HARIDUS- JA
TEADUSMINISTERIUM

Tegevusi rahastatakse haridus- ja teadusministri kinnitatud ning Haridus- ja Noorteameti poolt elluviidava ESF kaasrahastatud programmi "Tõrjutusriskis noorte kaasamine ja noorte tööhõivevalmiduse parandamine" kirjeldatud tegevuste raames.

Koostasid: Lianne Teder, Kristel Pisa
Kujundas: Henri Reeder

Kärdla 2020

Sisukord

Sisukord.....	3
Sissejuhatus.....	5
I. Hariduslikud põgenemistoad noorsootöös	8
Noorsootöö korraldamise põhimõtted.....	9
Õppimine ja võtmepädevuste arendamine noorsootöös	10
Idee vormimine lahenduseks	13
II. Põgenemistoa loomine.....	15
Probleemi määratlemine ja analüüs.....	16
Kasutajast lähtumine.....	18
Lahenduste leidmine ja hindamine	21
Prototüübi loomine	22
III. Põgenemistoa stsenaariumid ja rakendamine.....	27
Vallavanema kabinet.....	27
Allikakriitilisus	27
Jalgpallitreeneri rööv	31
Huvijuhi kadumine.....	33
Kasutatud kirjandus	38
Lisa 1. TLÜ ELU projekti “Põgenemistoa “Põgene VINGu(mise) käest!” prototüüpimine ja väljatöötamine” kirjeldus.....	40

Sissejuhatus

„Põgene VINGu käest“ on algselt Hiiumaa valdade koostöös kavandatud innovaatiivne lähenemine noorte kaasamiseks. Meetodi väljaarendamine viidi ellu Eesti Noorsootöö Keskuse (ENTK) juhitud ja Euroopa Sotsiaalfondi rahastatud projekti „Noorsootöö teenuste kättesaadavuse suurendamise ja tõrjusriskis noorte kaasamise“ KOV koostöögruppide tegevussuuna tegevusena aastatel 2019 – 2021. Selle aja sees on muutunud tegevust rakendavad institutsioonid – Hiiumaa vallad on moodustunud ühtse Hiiumaa valla, Eesti Noorsootöö Keskus on läinud uue Haridus- ja Noorteameti koosseisu. 2019/ 2020 õppeaastal välja töötatud põgenemistoa stsenaariumid ning nende elluviimiseks vajalikud vahendid on aga endiselt Hiiumaa noortekeskustes ja noortejuhude hallata.

ENTK seadis tegevuse eesmärgiks noorsootöö teenuste jõudmise uute noorteni ning noorte noorsootöös osalemise võimaluste laiendamise (haridus- ja teadusministri 29.06.2015 käskkiri nr 281). Selleks suunati naaberomavalitsusi omavahelisele koostööle, suurendades nende võimekust noorte mitmekesisemal viisil kaasamiseks noorsootöösse.

Hiiumaa noorsootöötajad leidsid, et noorte kaasamist ja nende ideede elluviimist toetavad meetodid peavad kaasas käima kiiresti muutuva ühiskonnaga ning pakkuma noortele uudseid lahendusi. Põgenemistoa „Põgene VINGu käest“ väljapakumiseni viis ka noortele omane inimlik



Idee illustratsioon. Autor Kristel Pisa.

omadus väljendada kergemini oma rahulolematust, selmet pakkuda välja võimalikke lahendusi või avaldada oma soove.

„Põgene VINGu käest!” on nelja erineva stsenaariumiga põgenemistoa meetod, mis võimaldab kaasata noori uudsel viisil konkreetsete ühiskondlike kitsaskohtade lahendamisele. Noored läbivad põgenemistoa, mille ülesanded sisaldavad kaheksa võtmepädevuse arendamist ning suunavad noored loovalt püstitatud ühiskondlikule probleemile lahenduse leidmisele. Põgenemistoaast väljudes on noortel valminud idee baaskirjeldus, mida saavad noorsootõtaja toel edasi arendada, koostada omaalgatuse taotluse ning ellu viia.

Juhendis oleme kirjeldanud põgenemistubade väljatöötamise protsessi. See algas Hiiumaa noortevaldkonna töötajate töögrupis, järgides disainmõtlemise põhimõtteid ja teenuse disaini protsessi. Töötati välja esmane põgenemistoa stsenaarium, mis sai inspiratsiooniks järgmisel etapil kaasatud meeskondadele.

Noori kaasavate lahenduste leidmisele suunatud põgenemistubade väljatöötamine toimus koostöös Tallinna Ülikooliga (TLÜ) erinevate erialade üliõpilastega Euroopa Regionaalfondist rahastatud aine Erialasid Lõimiv Uuendus (ELU) raames. Aine maht on 156 akadeemilist tundi (6 EAP), mille raames 6-8 liikmelised grupid üliõpilastega vähemalt kolmelt erialalt lahendavad elulisi probleeme, tuginedes erialastele teaduspõhistele allikatele (elu.tlu.ee). 2019/2020 õppeaasta sügissemestril osales ELU aines „Põgene VINGu(mise) käest“ (vt ELU projekti kirjeldust Lisa 1. TLÜ ELU projekti “Põgenemistoa “Põgene VINGu(mise) käest!” prototüüpimine ja väljatöötamine” kirjeldus.) 24 tudengit eesti filoloogia, hariduse juhtimise, informaatika, infoteaduse, kehakultuuri, noorsootöö, noorsootöö korralduse, psühholoogia, reklaami ja imagoloogia, rekreatsioonikorralduse, sotsiaalpedagoogika ja sotsiaaltöö bakalaureuse ja magistri õppe taseme õppekavadelt. Jagunenuna kolme gruppi töötati välja kolm erinevat põgenemistoa formaati sama lähteülesande alusel. Meetodi väljatöötamisel tegi iga grupp koostööd erineva noortekeskusega Hiiumaalt, vahendid soetati ENTK toetuste abil, noorsootõtaja abiga viidi testimise eesmärgil noortele läbi kavandatud põgenemistoad. Grupid täiendasid meetodeid testimistulemuste järgi ning koostasid juhised noorsootõtajatele põgenemistoa läbiviimiseks.

Hiiumaa töögrupp kuulub valla noorsootöötajana Kristel Pisa, põgenemistubade eksperdina Urmas Luuk, noorsootöö keskuse juhina Merle Salusoo, noorsootöötajana Silvi Laidro, kooli poolt sotsiaalpedagoogina Einar Ilves, noorte ettevõtlikkuse koordinaatorina maakondlikus arenduskeskuses Henri Reeder, välise noorsootöö eksperdina Lianne Teder.

Juhendis toodud põgenemistubade stsenaariumite, vajalike vahendite ja tegevuste kirjelduse autorid on 2019/2020 õppeaastal ELU aine projektis osalenud TLÜ üliõpilased (tähestikulises järjekorras) Anna Stina Tõnissaar, Annabell Bubnis, Armin Angerjäv, Berit Kivisaar, Diandra Anniste, Elisabeth Gross, Gristi Villem, Grit Tarvis, Indrek Kutsar, Inge Jasner, Johannes Sikk, Kirte Katrin Sarevet, Kreete Juurak, Liis Aadla, Ly-Marleen Tamme, Marii Helena Keerig, Marleen Rootamm, Merle Salusoo, Pamela Ilves, Sander Paavo, Siim Ojasoo, Sirle Ruotsi, Valeria Maltseva ja Vladislav Smirnov. ELU projekt läbiti TLÜ etteantud protsessijuhise kohaselt. Üliõpilasi juhendasid Lianne Teder ja Kristel Pisa.



I. Hariduslikud põgenemistoad noorsootöös

Põgenemistuba¹ on viimase kümne aasta jooksul populaarseks muutunud meetod algselt meelelahutuslikul eesmärgil, kus pannakse oma oskused ja teadmised proovile ootamatutes olukordades (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015). Põgenemistoa keskne idee on pääseda ruumist etteantud aja jooksul (tavaliselt ühe tunni jooksul) täites ülesandeid, avastades seoseid, asju ja vihjeid, avades koode jne. Ülesanded, mõistatused, mõistujutud ja lülid on omavahel seotud, mõnikord paralleelselt, mõnikord lineaarselt, kus üks võti viib järgmise ülesandeni. Tüüpiliselt on põgenemistoa mingi lugu, kus grupp peab lahendama probleemi ja päästma maailma millestki halvast või ohust. Sageli on teemad võetud seiklusemärgudest ning võivad olla seotud mõrvade, spioonide, kadunud inimeste, salajase intellekti, pommide, bioloogiliste relvade, leiutiste või kõige muuga, mis on noortele huvitav. Põgenemistoa ülesanded eeldavad alati koostööd, iga grupi liikme osalust ja igaühe erisusega arvestamist. Suhtlemine, juhtimine ja koostöö on põgenemistoa loomulikud õppisosad (Eduesc@peRoom, 2016).

Põgenemistuba kaasab selles osalejad aktiivselt, hoides nende tähelepanu tegevuse juures ning seega toetab osaleja motivatsiooni õppida (Plump, & Meisel, 2019).

Hariduslik põgenemistuba on üles ehitatud sisuliselt samamoodi, nagu tavaline põgenemistuba, kuid lisab juurde õpetliku osise, sidudes selle noorte huvidega. Inimesed on oma olemuselt uudishimulikud. Nii on põgenemistuba sobiv viis selle uudishimu kasutamiseks õppimise eesmärgil (Eduesc@peRoom, 2016). Põgenemistoa ülesanded on sobivad kasutamiseks paljude kursuste ja ainete raames. Üldine põgenemistoa ülesehitus jääb samaks, võtmete ja mõistatuste lahendamiseks antud küsimused kohandatakse aine teemaga. Nii on õpieesmärgid ja saavutatavad õpiväljundid seotud ülesannete sisuga. (Plump, & Meisel, 2019). Hariduslikud põgenemistoad peavad arendama noorte oskusi ja pädevusi, toetama erinevate õpistiilide ja isiksusega õppijate õppimist, arusaamise kujunemist, meeldejätmist, teadlikkust ja isiklikku arengut (Eduesc@peRoom, 2016).

¹ Inglise keeles kasutusel olev *Escape Room* võib olla tõlgitud ka kui *Põgenemisruum*, mis oleks meetoodiliselt täpsem, kuna tegevus ei eelda tegelikult ühes konkreetses toas tegutsemist. Juhendis kasutame läbivalt terminit *Põgenemistuba*, kuna see on eestikeelses praktikas levinud.

Noorsootöös kasutatavate põgenemistubade väljatöötamisel arvestame noorsootööl omaste korraldamise põhimõtetega ning noorsootöös toimuva mitteformaalse õppega. Käsitleme neid teemasid põgusalt enne põgenemistoa väljatöötamise tutvustamist.

Noorsootöö korraldamise põhimõtted

Noorsootöö seadus (NTS) § 4 lg 2 sätestab põhimõtted, millest noorsootöö korraldamisel lähtutakse. Neid põhimõtteid tuleb arvesse võtta nii noorsootöös kasutatava põgenemistoa loomisel kui ka selle sisu kujundamisel ehk noortel peab olema võimalus ise meetodit luua ning põgenemistoaas osaleda samade põhimõtete kohaselt.

I Noorsootööd tehakse noorte jaoks ja koos noortega, kaasates neid otsuste tegemisse. Abistavad küsimused põgenemistoa loomise kavandamisel ja selle sisu analüüsil on, kuidas noored kaasatud protsessi kujundamisse, kus ja millal saavad nad teha valikuid ja otsustada tegevuse või selle edasise käigu üle.

II Tingimuste loomisel teadmiste ja oskuste omandamiseks lähtutakse noorte vajadustest ja huvidest. Abistavate küsimustena põgenemistoa loomisel ja selle sisu analüüsil võib küsida, kuidas meetodi loomisel arvestatakse noorte huvide ja vajadustega, millest need selguvad; kuidas põgenemistoaas võetakse arvesse iga noore huvi ja vajadusi, kas või kuidas saavad nad neile vastavad tegevused. Konkreetse teema või valdkonna käsitlemisel ei saa muidugi eeldada, et noortelt endilt tuleb välja vajadus ja huvi selle teema käsitlemiseks (nt loodusteaduste alaste teadmiste arendamine), kuid etteantud teemaga seotud küsimused saab siduda noorte huvide ja vajadustega.

III Noorsootöö põhineb noorte osalusel ja vabal tahtel. Abistavate küsimustena saate mõelda, mida olete teinud noorte vabal tahtel osalemise võimaldamiseks (nt info jagamine) meetodi loomisel; kuidas noored saavad vabal tahtel osaleda pakutavas põgenemistoaas, kujundada ise selle toimumise keskkonda ja tingimusi. Seda saab vaadelda koos I põhimõttega, hinnates noore otsustamise kohtasid mängus.

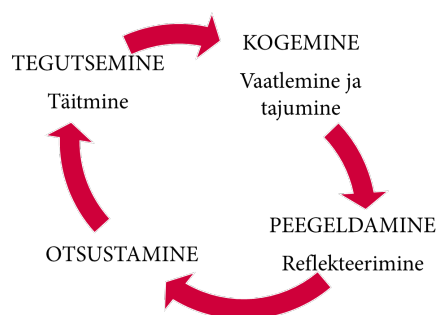
IV Noorsootöö toetab noorte omaalgatust. Põgenemistoa loomise algatus võib tulla küll noorsootöötajalt, ent oskuslikult juhitud protsessis saavad noored välja pakkuda

ideid, algatada ja juhtida tegevusi meetodi ülesehitamisel. Põgenemistoas pakutavad ülesanded või selle teema (nt probleemile lahenduse leidmine) soodustavad noorte omaalgatust.

V Noorsootöös lähtutakse võrdse kohtlemise, sallivuse ja partnerluse põhimõttest. Meetodit ei looda vaid noorele kui tarbijale, vaid noored kaasatakse põgenemistoa loomise protsessi. Põgenemistoa loojatel endil ei ole toas osalemine huvitav, kuivõrd neile võivad teada olla lahendused või võtmed edasi pääsemiseks. Nii võib varieerida võtmete sisu või leida lahendus, kus noortegrupid vastastikku osalemiseks põgenemistubasid loovad.

Õppimine ja võtmepädevuste arendamine noorsootöös

Õppimise mõtestamisel noorsootöös lähtutakse kogemusõppest. Davidi Kolbi (1975) kogemusliku õppimise mudel (vt *Joonis 1*) pakub, et õppimine võib alata ükskõik millisest mudelis kajastatud osast.



Joonis 1. Kolbi õpiring.

Nii toimub õppimine neljal erineval viisil, sõltuvalt selle alguspunktist. Näiteks kas kogemusi lahti mõtestades või katsetuste tulemustest uusi kogemusi ammutades (Kidron, 1999, lk 168). Igal juhul tuleb õppimiseks läbida kõik need neli etappi. Põgenemistoa loomisel eeldame, et õppimine algab kogemuse saamisest. Ainult kogemine ei ole piisav õppimiseks. Nii tuleb luua võimalused kogetu reflekteerimiseks, toetamaks osaleja arusaama kogemusest ja selle tähendustest.

Otsustamine tähendab osaleja hinnangut, kuivõrd omandatud kogemus on üle kantav tema igapäevaellu ning kas see on sobib tema praktikasse. Õppe osana jääb see väljapoole põgenemistoa formaati, ent meetodi osana saab kavandada lõpus seda etappi toetavad küsimused või tegevused. Lihtsaim neist ongi küsimus, *kuidas saad seda kogemust mujal elus kasutada?*

Tegutsemine tähendab juba kogemuse abil omandatud ja mõtestatud uute teadmiste või oskuste kasutamist igapäevaelus. Ka seda etappi põgenemistoa korraldajad selle tegevuse raames ei näe, kuid noori toetavad noorsootöötajad saavad alati selle juurde tagasi tulla ning aidata noorel õpitud meenutada. Seepärast on oluline kavandada meetodi juurde selle käigus õpitu kirjeldamine. Mitteformaalõppes laiemalt, sh noorsootöös on levinud õpitu hindamise viis, kus õppes osalenu ehk noor ise hindab omandatud pädevusi (Põlta jt, 2021). Noorsootöös on selleks kõige sagedamini kasutuses Erasmus+ programmist tuttav Noortepass (Noortepass).

Õpitu mõtestamiseks kasutatakse Euroopa Liidu soovitusena välja toodud võtmevädevusi elukestvas õppes (EL Nõukogu, 2018). Need ühtivad paljuski põhikooli ja gümnaasiumi riiklikes õppekavades määratletud üldpädevustega (vt *Joonis 2*), mida üldhariduskoolid õpilastes arendavad. Nii võimaldab noorsootöös õpitu kirjeldamine samas keeles toetada õpetajat, kes soovib kooliõppes arvestada noore poolt mitteformaalõppes omandatud.

Üldpädevuse nimetus (Põhikooli riiklik õppekava, 2018)	Võtmepädevuse nimetus (EL Nõukogu, 2018)
Kultuuri- ja väärtuspädevus	Kultuuriteadlikkuse ja kultuurilise eneseväljenduse pädevus
Sotsiaalne ja kodanikupädevus	Kodanikupädevus
Ettevõtlikkuspädevus	Ettevõtlikkuspädevus
Enesemääratluspädevus	Enesemääratlus-, sotsiaalne ja õpipädevus
Õpipädevus	
Suhtluspädevus	Kirjaoskuspädevus
	Mitmekeelsuse pädevus
Digipädevus	Digipädevus
Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus	Matemaatikapädevus ning loodusteadus-, tehnoloogia-, inseneriteaduste pädevus

Joonis 2. Väljavõte Põlde jt (2021) tabelist 1 üldpädevuste kajastumisest võtmepädevustes.

Euroopa noorsootöö koolituse ja koostöö ressursikeskus SALTO on [võtmepädevuste](#) sisu lahti kirjutanud ning toonud võimalikud abistavad küsimused, mis suunavad noorsootöös õpitut konkreetse pädevuse raames mõtestama. Näiteks on kirjaoskuse pädevus võime mõista ja väljendada mõtteid, tundeid ja fakte suuliselt, kirjalikult või muudel viisidel ning suhelda teistega. Digipädevus hõlmab digitehnoloogiate vastutustundlikku kasutamist, üksteisega suhtlemist ja koostööd, meediapädevust, digisisu loomist, turvalisuse tagamist, intellektuaalomandiga seotud küsimusi, probleemide lahendamist ja kriitilist mõtlemist. Mitmekeelsuse pädevus on võime kasutada eri keeli suhtlemiseks ning mõtete, tunnete ja faktide mõistmiseks ja neist arusaamiseks suuliselt või kirjalikult. Kodanikupädevus on oskus tegutseda vastutustundliku kodanikuna ja täiel määral osaleda ühiskondlikus ja sotsiaalses elus, toetudes sotsiaalsetele, majanduslikele, seaduslikele ja poliitilistele kontseptsioonidele ning üleilmsetele arengutele ja jätkusuutlikkusele. (EL Nõukogu, 2018). Täpsemalt iga pädevuse kohta saab lugeda viidatud al-

likatest. Põgenemistuppa ülesannete loomisel saab luua tingimused erinevate võtmepädevuste arendamiseks.

Idee vormimine lahenduseks

„Põgene VINGu käest“ põgenemistoa eesmärgiks on idee leidmine ja lahenduse väljatöötamine ühiskondlikule või kogukondlikule probleemile. Nii on põgenemistoa üheks oluliseks osiseks probleemi selge sõnastamine ning konkretiseerimine. Seejuures on oluline, et probleem ei oleks liiga üldine ning et asjakohaselt on määratletud probleemi omanik ehk kelle probleem see on. See annab ka viite võimalikule lahendusele ehk kelle võimuses on midagi teha, et seda olukorda muuta. Konkreetsus suurendab ka tõenäosust, et probleemi lahendamine on võimalik ja realistlik.

Põgenemistoa läbimise tulemusena on noored koostanud kava probleemile lahenduse väljapakkumiseks. Klassikaliselt võiks konkreetse lahendusega edasi töötamisele eelneda ajurünnak või ideede korje võimalikest lahendustest, mille seast valitakse välja sobivaim, hinnates ideede teostatavust ja olemasolevaid või võimalikke ressursse.

Konkreetse lahenduse väljavalimisele järgneb kava koostamine, mis võib olla esitatud täidetava vormina, mis sisaldab toetavaid küsimusi (vt *Joonis 3*).

„Põgene VINGu käest“ lahendus

Kuupäev ja koht:

Grupi liikmete nimed:

Probleem: Milles seisneb probleem, kitsaskoht või puudujääk?

Lahendus: Millist lahendust pakute probleemile?

Tegevuskava: Milliseid tegevusi, millal, kelle jaoks ja kellega koos teete?

Vahendid: Mida te vajate idee elluviimiseks?

Nimetus: Milline on teie lahenduse pealkiri?

Esimene samm: Milline on igaühe esimene tegevus lahenduse elluviimiseks?

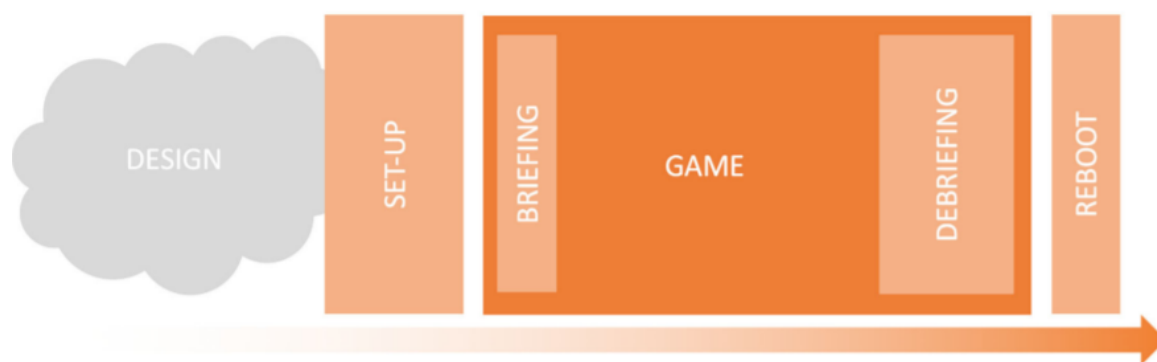
Joonis 3. Lahenduse vorm põgenemistoaas.

Täidetud lahenduse vorm on sobiv esmaseks omaalgatuse idee kirjapanemiseks ja esitamiseks rahastuskonkurssidele, nt Eesti Avatud Noortekeskuste Ühenduse Nopi Üles programmi, riiklikku Ideeviida konkursile, valdade või linnade avatud taotlusvoorudesse. Samuti võib see olla aluseks suuremate taotluste koostamisel, näiteks Euroopa Solidaarsuskorpusele esitamiseks. Idee edasine elluviimine sõltub sellest, kas põgenemistoas osales juhuslikult kokku tulnud või juba pikemalt koos tegutsenud grupp. Viimasel on eeldused jätkutegevuseks suuremad. Ideed hakatakse ellu viima suurema tõenäosusega, kui noortegrupile jääb abiks noorsootöötaja mentorina.



II. Põgenemistoa loomine

Praeguseks on tekkinud mitmeid abivahendeid ja juhiseid põgenemistubade loomiseks, mis on hõlpsalt leitavad Interneti otsingutega. Leitavad on samm-sammulised juhised, näiteks on Erasmus+ projekti toel õpetajatele loodud põgenemistubade kirjeldused ja koostamise juhised mitmes käsiraamatus kättesaadavad veebilehel <http://www.school-break.eu/>. Selle kohaselt eelneb klassiruumis põgenemistoa läbimisele kindlasti selle loomine ja üles seadmine (vt *Joonis 4*), samuti sisaldub tegevuse järgne refleksioon ja analüüs.

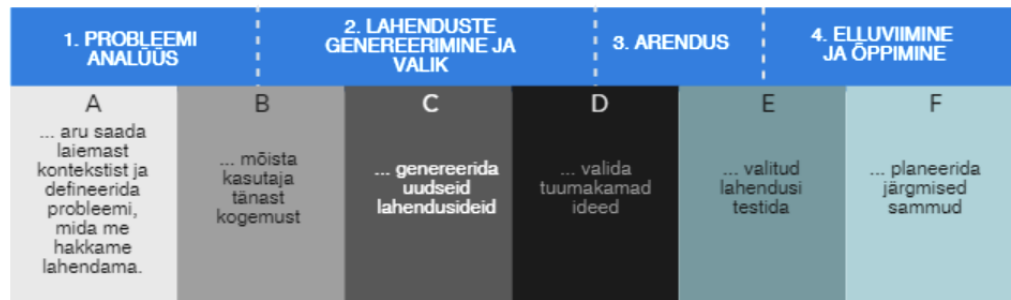


Joonis 4. Põgenemistuba klassiruumis (School Break Handbook 1, p 9).

Head põgenemistoad luuakse nii, et esmalt mõeldakse mängija heale kasutajakogemusele (Clare, 2016). Kasutajakesksusest lähtub ka disainmõtlemine. Nii võib põgenemistoa loomise aluseks võtta tüüpilise disainiprotsess (vt *Joonis 5*), mis koosneb kuuest etapist:

- 1) Probleemi määratlemine ja analüüs.
- 2) Kasutaja tänase kogemuse analüüs.
- 3) Võimalike lahenduse väljapakumine.
- 4) Lahenduste hindamine ja asjakohasemate välja valimine.
- 5) Valitud lahenduste prototüübi loomine ja testimine.
- 6) Parendamine ja elluviimine. (teenusedisain.info)

Ma
tahan...



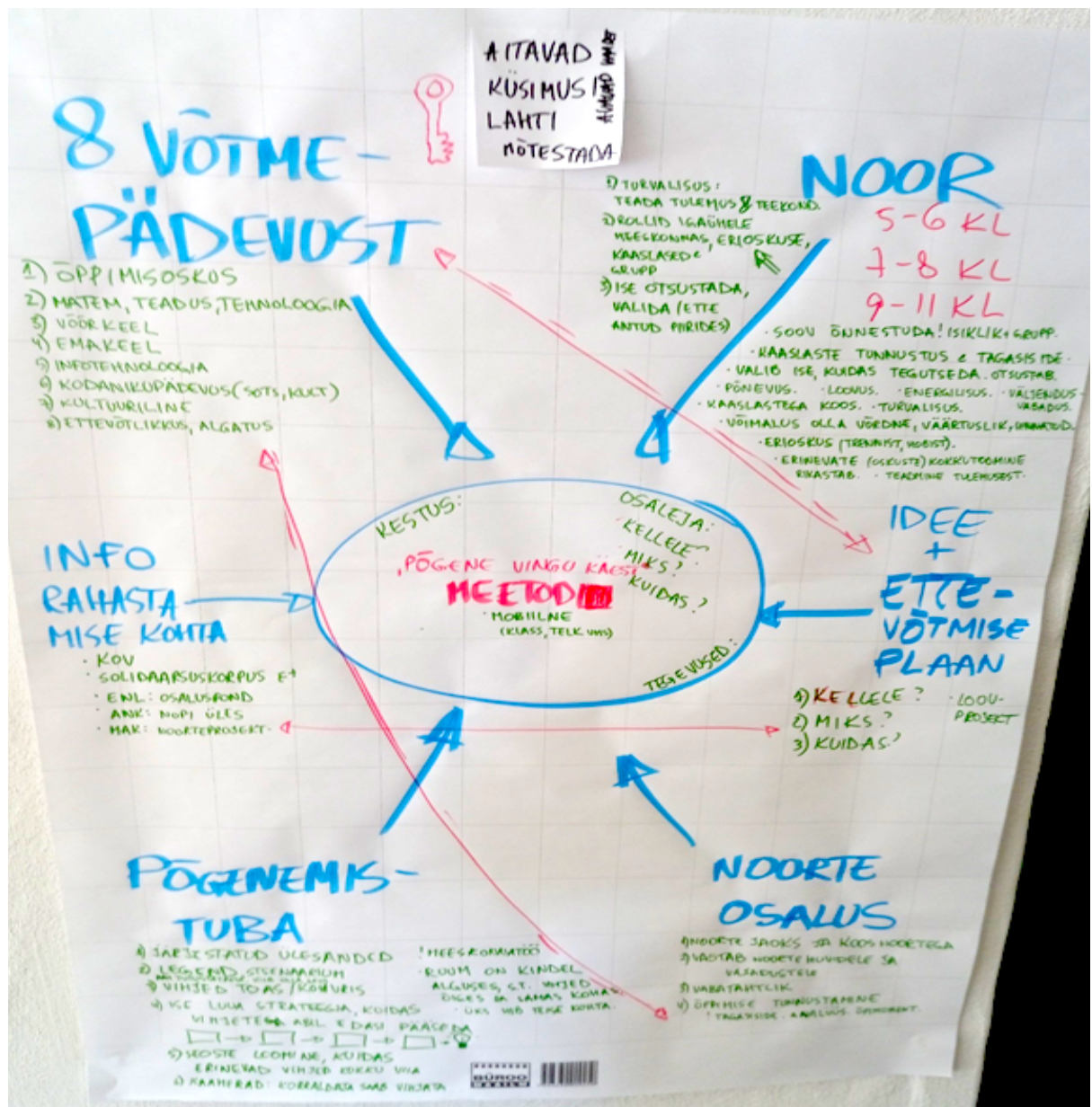
Joonis 5. Teenusedisaini protsess (<https://teenusedisain.info/uued-meetodid/>).

Probleemi määratlemine ja analüüs

Juhendi I osas on toodud teemad ja valdkonnad, millega arvestada põgenemistoa välja töötamisel. Spetsiifiliste teemade korral võib neid lisanduda. Oluline on lähteülesanne sõnastada ja probleem määratleda võimalikult täpselt ning meeskonnaliikmetega koos, et tagada kõikide ühtne arusaamine. Seejärel saab probleemiga ja lähteülesandes määratletud teemadega seotult leida nii palju taustainfot, kui see on vajalik ja võimalik.

Probleemi kirjeldusega seotult esitatakse küsimusi nagu kelle probleem see on, mis seda probleemi põhjustab, mis on probleemi ühiskondlik mõju, keda see probleem kõige rohkem mõjutab, miks seda probleemi seni lahendatud ei ole, mida head me probleemi lahendamise saavutaksime, mis juhtub probleemi lahendamata jätmisel, millised on lahendamisel suurimad väljakutsed. Leitakse huvitatud osapooled nende mõjukuse järgi ühiskonnas, võimalikult palju tõendeid ja materjale. (<http://teenusedisain.info>).

Meie kirjeldasime lähteülesande Hiiumaal meeskonna kohtumisel (vt Joonis 6) ning arutasime läbi teemade sisu ja tähenduse. Kui meeskonda on kaasatud noored ja väljastpoolt noorsootööd inimesed, siis on teemade läbirääkimine oluline ühtse teadmise loomiseks.



Joonis 6. Lähteülesande kaardistus meeskonnakohtumisel (meeskonna mõtted kaardistas Lianne Teder, 2019).

Pidasime kõige olulisemaks, et põgenemistoa ülesanded aitavad arendada võtme-pädevusi ja toetavad noorte osalust, et tegevused vastavad noorte ealisele arengule ja huvile ning põgenemistoa metoodika kriteeriumitele, ning et noored saavad põgenemistoast tõuke oma idee elluviimiseks ja sellele rahastuse leidmiseks.

Kasutajast lähtumine

Kliendist või kasutajast lähtumist kinnitavad nii disainmõtlemise kui ka noorsootöö korraldamise põhimõtted. Samuti on eduka mängukogemuse andmise olulise eeldusena välja toodud vajadus lähtuda kliendist, pakkudes talle parimat mängukogemust. Kindlasti on selleks universaalsed mängustamise viisid, näiteks tasakaal mängus ise protsesse juhtida ja alluda juhuslikkusele, või õigetes kogustes ja aja tagant pakkuda pinget, võistlusmomenti ja kergendust. Selliste mänguloomise tehniliste vahendite tundmine ei vii meid eemale vajadusest lähtuda noore huvidest ja vajadustest.

Loodava teenuse kasutaja kogemuse analüüsimiseks ja kirjeldamiseks on välja pakutud persoona ehk tüüpilise kliendi portree tööleht ning kliendi teekonna kirjelduse tööleht. Persoona aitab visualiseerida ja keskenduda ühele konkreetsele kliendile, kellele teenust luuakse. (<http://teenusedisain.info>). Kliendi teekonna kaardistamise käigus võib põgenemistoa loomise kontekstis kirjeldada viisi, kuidas noor jõuab sellesse põgenemistuppa, millised ootused ja varasemad kogemused ta kaasa võtab, millega tuleb kindlasti arvestada mängu loomisel. Selleks tasub noortega rääkida ning uurida nende käitumise, ootuste, hoiakute üle.

Leidsime mängu võimalikud kasutajad ehk põgenemistoa osalejad. Meie jaoks oli peamine eristus vanuses. Nii jagasime noored kolme vanusegruppi, püüdsime leida igast vanusegrupist tüüpilise esindaja ning koostasime tema kohta persoona (vt töölehte Lisa 2. Persoona tööleht: Persoona ehk tüüpilise kliendi või kasutaja portree), kirjeldades noore eluolu, omadusi, suhtumist ellu, ajakasutust, huvisid, motivatsiooni, elumotot, liikumapanevat jõudu. Persoona loomisel võttis iga meeskonnaliige aluseks vestlused noortega, kellest loodi koondportree.

Leidsime, et eesmärgina on põgenemistoa läbinud noor enesekindlam, soovib oma ideed ellu viia, annab sotsiaalmeedias teada oma kogemusest (nt „*mina osalesin...*“; leida viisid selliselt käitumise suunamiseks), ent samas on võimalus jääda anonüümseks, kes ei soovi oma kogemusest teada anda.



TUNNE 

 TEADMINE

OSKUS 

Joonistused illustreerivad põgenemistoas läbimisega taotletavaid muutuseid – kirjeldasime, mida noor tunneb, teab ja oskab põgenemistoas ja pärast mängu läbimist. Leidsime, et ehkki põgenemistoas osaletakse grupiga, taotleme muutust üksikisikutes, igas noores.

Noored jagunesid 5–6 klassi, 7–8 klassi, 9–10 klassi õpilasteks, igale tuleks kavandada erinev tase mängus. Koostatud isikute järgi arvestasime, et noortel on soov õnnestuda nii isiklikult kui grupiga, saada kaaslaste tunnustust ja tagasisidet, valida ja otsustada ise oma tegutsemise strateegia. Noorte jaoks on tähtsad põnevus, loovus, energilisus, väljendusvabadus, kaaslastega koos tegutsemine, turvalisus, võimalus olla võrdne ning väärtuslik ja hinnatud, kasutada oma erioskust (trenn, hobi), kuna erinevate oskuste kokku toomine rikastab, olla teadlik tulemustest.

Kokkuvõtlikult on põgenemistoas loomisel noortest tulenevalt nende jaoks oluline:

- 1) turvalisus: teada teekonda ja tulemusi,
- 2) grupi liikmelisus: igaühel on meeskonnas roll, kaaslaste tunnustus grupi liikmena, erioskuse rakendamise võimalus,
- 3) otsustusõigus: võimalus ise otsustada, valida (etteantud piirides).

Kirjeldasime kolme isikute, vastavalt üks igast vanusegrupist ning leidsime nende omadustest lähtuvalt kriitilised tegurid, mida meetodi väljatöötamisel temale (ja sellele vanusegrupile) peame arvesse võtma.

I isik on 9.–10. klassis käiv, 16–17 aastane linnas elav noor, kelle vanemad on haritud konkreetsete ametite peal töötavad. Talle meeldib sõpradega väljas käia, sportida, käib ka huviringides. Rahaliselt on ta keskmisel tasemel, ei saa liiga palju kulutada.

Tema jaoks on oluline teha asju koos sõpradega, olla tubli, saada häid tulemusi. Ta on ambitsioonikas. Iseloomulikuks lauseks on, et „Meie aeg on juba sisustatud,

praegustest tegevustest piisab.“ Teda ärritavad rutiini lõhkumine, muutused, vajadus harjumustest välja tulla. Teda motiveerib koos grupiga tegutsemine, meie-tunne. Samal ajal kardab, et *teistsugused* jäetakse eemale. Teda ajendab tegutsema sõpradega koosolemine, head tulemused ning *kindla peale* väljaminek. Käitumise taga on tal vajadus tunda end turvaliselt, kuuluda seltskonda aktsepteeritava rolliga grupis.

Tema edasiviivad tugevused on kindlad ootused, oskus hinnata oma oskusi ja seada nendele vastavad ootused, grupisurve ja meeskonnatöös tehtavate kokkulepete järgimine. Ta ei saa oma eesmärkide poole liikuda laiskuse ja mugavuse tõttu, kuna ei taha oma mugavustsoonist välja tulla, protestiks, harjumuse tõttu grupiga vastutada. Teda ümbritsevad lapsevanemad, õpetaja, teised noored ja sõbrad.

Meetodi loomisel on oluline arvestada, et pakutav hüve looja on tema jaoks selline, mis on suunatud tulemuslikkusele ning kus õnnestumine on garanteeritud. Valuvaigistina peaks tagama, et ebaõnnestumine ei ole võimalik.

II persoona on 13–15 aastane noor, Mari või Martin, kes elab Kärddlas, kellel on ebafunktsionaalne perekond ning kelle hobi on jalgpall. Tema jaoks on oluline lihtsalt olemine ja lõbutsemine. Temale iseloomulik lause on, et „Ma ei viitsi.“ ja „Miks?“ Teda ärritab alavääristamine, tugev sotsiaalne surve, ootused, pereprobleemid, igasugused paberid.

Teda motiveerib põnevus, adrenaliin, olla hinnatud ja teha ise otsuseid. Teda paneb tegutsema tähelepanu, olla nähtud ja kuulnud. Käitumise taga on vajadus kombata piire, saada heakskiitu. Eesmärkide poole liikumist toetavad tema impulsiivne plahvatuslik energia ning loomingulisus, takistavad liigne stress, vaimne tasakaalutus ja oskamatus abi küsida. Teda ümbritsevad samas vanuses, puberteedieas sõbrad, õpetajad ja noorsootöötajad.

Meetodi väljatöötamisel tasub arvestada, et

- 1) temale loob hüve turvaline keskkond, enda väljendusrikkus, kus iga noor ükskõik millisenä on hinnatud ja teretunud;
- 2) tema valu saab leevendada eneseväljenduse ja stressi maandamise võimaldamisega;

3) temale pakutavas teenuses peavad olema kõik teretulnud, s.t ei eelistata priimuseid, seal on väljendusvabadus, sh graffiti, akende lõhkumine, lärmi tegemine.

III persoona on 12-aastane, 6. klassis käiv Rasmus, kes elab Emmastes. Tal on üks vanem õde ja üks noorem vend. Talle meeldib jalgpall, krossisõit ja arvutimängud (*Minecraft, Fortnite*).

Temale iseloomulik lause on „Keda huvitab!“ Tema jaoks on olulised kaaslase arvamus, pere ja õpetaja ning seltskond. Teda ärritab, kui keegi ütleb, mida ja kuidas peab tegema. Teda motiveerib lõbusus, põnevus ja võistlused. Tema eesmärk on olla teiste silmis *kõva mees*, hea mainega. Käitumise taga on vajadus tähelepanu ja juhendamise järele, saavutamise-, õnnestumise- ja kuulumisvajadus.

Tema tugevusena on ta nutikas ja loov (et nalju välja mõelda), oskab suhelda ja panna teisi tegutsema. Teda takistavad täiskasvanute juuresolek ja kaaslaste puudumine. Teda ümbritsevad teised poisid, pahandusi väljamõtlev kamp.

Meetodi loomisel temast tulenevalt peaks arvestama, et

- 1) talle loob hüve see, kui ta saab tegutseda koos kaaslastega ning formaat on põnev;
- 2) valusid leevendab see, kui ta saab ise lahendusi leida, keegi ei ütle, kuidas ta peab tegema;
- 3) talle on sobiv kaasamismudel.

Lahenduste leidmine ja hindamine

Lähteülesandes kirjeldatu kohaselt püüdsime leida võimalikke kohtasid, valdkonnasid ja elulisi olukordasid, milles need tingimused ilmnevad. Panime kõik mõtted järjest kirja, ilma neid kritiseerimata, kasvatades väljaõeldust uusi ideid. Selliselt nn lumepalli meetodil arutledes, igakord täiendavaid tingimusi ja olusid lisades jõudsime lahenduseni. Meie hinnangul esines kõige enam lähteülesande osiseid vallavalituse tegevuses, millest kujundasime põgenemistoa tegevuskeskkonnaks vallavanema kabineti. Testimaks konteksti sobivust visualiseerisime ruumi (vt Joonis 7).



Joonis 7. Põgenemistoa "Vallavanema kabinet" stsenaariumi visuaal (meeskonna ideed joonistas üles Henri Reeder, 2019).

Lahenduste leidmiseks võib meie kasutatud meetodi asemel kasutada erinevaid suulise või kirjaliku ajurünnaku vorme², loovlahendusi või ajukirjutamist³.

Prototüübi loomine

Edasi asusime koostama põgenemistoa stsenaariumi ning looma prototüüpi, võttes arvesse kõiki eelpool kirjeldatud tingimusi. Selleks veendusime, et kõik meeskonnaliikmed on kursis põgenemistoa loomise tingimusega. Külastasime ja tegime läbi kaks põgenemistuba, mida Urmas Luuk Hiiumaal pakub – üks statsionaarne ning üks mobiilne põgenemistuba. Ka hiljem TLÜ ELU aine raames suunasime tudengeid eelnevalt ühiselt põgenemistubasid läbima ning kirjanduse abil oma kogemust analüüsima.

Prototüübi loomisel võtsime arvesse hariduslike põgenemistubade koostamisele antud soovitusi. Hariduslikud põgenemistoad peavad arendama noorte oskuste ja pädevuste arengut, toetama õppimist, arusaamist, meelde jätmist ja isiklikku arengut.

² Vt näiteks https://www.mindtools.com/search?search_term=brainstorm.

³ Vt <https://teenusedisain.info/uued-meetodid/lahendusvariantide-genereerimine/ajukirjutamine/>.

Seejuures on soovitatud ülesannete ja võtmete loomisel võtta arvesse järgmisi asjajolusid:

- mitmete tajude (nägemine, kuulmine, haistmine, maitsmine, katsumine) kasutamist eeldavad ülesanded,
- pilte kasutavad ülesanded,
- teksti ja informatsiooni sisaldavad ülesanded, mis võimaldavad nende mõistmisel lahenduseni jõuda,
- fakte ja nende struktureerimist kasutavad ülesanded,
- loogilist mõtlemist eeldavad ülesanded,
- loova mõtlemise ülesanded,
- keemiliste, bioloogiliste, füüsikaliste teadmistega seotud ülesanded,
- lateraalse mõtlemise ülesanded, mis suunavad osalejaid mõistma ja oma muugavustsoonist välja mõtlema,
- põgenemistoa ajaraamist väljas kasutatavad ülesanded, nt võib anda osalejatele ülesande enne põgenemistuppa tulekut või hoopis pärast põgenemistoa läbimist,
- ülesanded, mis ei ole vajalikud põgenemistoaast välja pääsemiseks, kuid need on põnevad ja head õpiobjektid,
- mitmekesised ülesanded (Eduesc@peRoom Manual Report for Educators, 2016).

Kombineerisime need võtmepädevustega. Arvestasime, et põgenemistoa ülesanded peavad võimaldama nii individuaalselt nende sooritamist kui ka selliseid, mille täitmine eeldab iga grupiliikme osalust.

Seadsime eeltingimuseks, et põgenemistuba on võimalik üles seada erinevates kohtades ja keskkondades, see ei ole statsionaarselt ühes kohas.

Püüdsime leida viisid, kuidas põgenemistoaas kaasata noor partnerina ning võimaldada tal kujundada toimuvat. Selleks vaatasime läbi ka varjatud õppekava⁴ ehk milliseid sõnumeid anname edasi kasutatavate vahendite, joonistuste, jutustuste, juhendite ja ülesannetega.

⁴ Varjatud õppekava all peame silmas [Haridussõnastikus](#) (Erelt, 2014) nimetatud peitõppekava, varjõppekava, mille määratlus on „ametlikust õppekavast lahknevate hoiakute ja väärtuste sisendamise kooli õppe- ja kasvatustegevuses, nt isamaalised väärtused nõukogude koolis“.

Ühe olulise osisena, mida olemasolevate põgenemistubade kirjeldustest ega teadusartiklitest ei leidnud, oli meie põgenemistoas kavandatud noorte osaluse soodustamine. Püüdsime leida erinevaid viise selle sidumiseks põgenemistoas stsenaariumi ja kuluga. Kaalusime sündmuste korraldamise trepi kasutamist (vt Joonis 8), noorte omaalgatust toetavate fondide Nopi Üles ja Ideeviit ideede kirjeldamise struktuure.

17 MITU? Millised eesmärgid ja millises ulatuses saavutasime? Kuidas saame teada, kas oleme soovitud eesmärgi, tulemuse ja mõju saavutanud? Hindamine.
16 KUUHU? Kuhu anname teada oma tegevustest, saavutatud tulemustest? Mille kaudu jõuame sihtrühma ja sidusgruppide teavitamiseni?
15 KAUA? Kui kaua see toimub? Milline on vajalik aeg eesmärkide saavutamiseks? Milline on optimaalne aeg osalejatele?
14 MILLINE? Mis iseloomustab tegevust? Millised väärtused ja hoiakud anname edasi kujunduse, kasutatud vahenditega?
13 MILLAL? Millisel ajal – aasta-aeg, nädalapäevad, kellajaad – see toimub? Millal on parim aeg osalejatele, korraldajatele, partneritele?
12 KUS? Kus viime läbi põhitegevused? Milline on osalejate ning loodavate muutuste jaoks sobivaim keskkond? Koht.
11 MILLEGA? Mida meil on vaja ja mis meil on kasutada tegevuste elluviimiseks? Eelarve ja ressursside plaan.
10 KELLEGA? Kes on veel huvitatud sarnaste muutuste loomisest? Keda saame kaasata? Kellega koos saame tegevusi ellu viia? Partnerid.
9 KAS? Kas meil on olemas inimesed ja ressursid elluviimiseks? Kas on vajadus ja huvi selle järele? Kas on mõistlik tegevus ellu viia? Põhjendus.
8 KUIDAS? Kuidas soovitud eesmärgid saavutame? Milliseid tegevusi selleks ellu viime? Tegevuste kirjeldus.
7 KES? Kes ette valmistavad, läbi viivad ja hindavad? Kes on meeskonnas? Kes aitavad tegevusi läbi viia? Meeskonna kirjeldus.
6 MILLENI? Millist tulemust me ootame? Milline on seisund pärast elluviimist? Mis on muutunud, võrreldes algusega? Oodatav tulemus ja mõju.
5 MIS? Mis toimuma hakkab? Mis tulemas on? Mis meil mõttes on? Nimi või nimetus.
4 MIDA? Mida tehakse? Mida tahetakse sellega saavutada? Kokkuvõttev kirjeldus.
3 MILLENI? Millist tulemust me ootame? Milline on seisund pärast elluviimist? Mis on muutunud, võrreldes algusega? Oodatav tulemus ja mõju.
2 MIKS? Miks seda vaja on ja korraldatakse? Kelle soovidele ja vajadustele see vastab? Mis sellest muutub? Eesmärk.
1 KELLELE? Kellele on meie tegevus suunatud? Keda ootame osalema? Kes sellega veel seotud on? Kuidas neid kaasame? Siht- ja sidusgruppid.

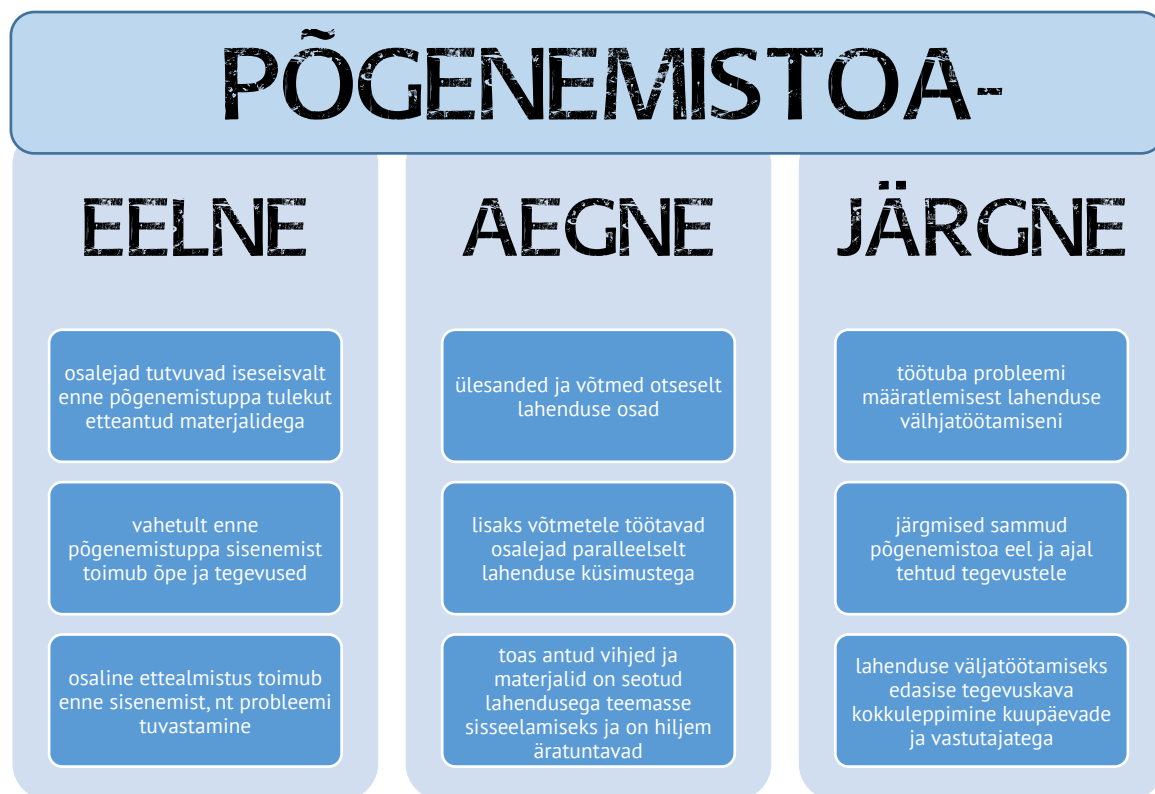
SÜNDMUSE KORRALDAMISE TREPP

Joonis 8. Sündmuste korraldamise trepp (Lianne Teder).

Lõpuks otsustasime lühida, kuid universaalse vormi kasuks (vt Joonis 3).

Leidsime, et lahenduse väljatöötamine võib olla põgenemistoaga seotud kolmel viisil. See võib olla antud eelülesandena enne põgenemistoas toimumist ning jätkuda põgenemistoas ja tegevuse lõppedes. Osalejad tulevad sel juhul põgenemistuppa eesmärgiga vormida oma idee kriteeriumitele vastavaks kavaks. Teiseks võib probleem

ja sellele pakutav lahendus sündida põgenemistoa ajal, sealsete mõistatamiste käigus või paralleelselt stsenaariumiga pakutavate täiendavate ülesannetena. Kolmandaks võib lahenduse väljatöötamine leida aset pärast põgenemistuba (vt *Joonis 9*). Igal neist on oma eelised, sõltuvalt sihtrühmast. Näiteks, juba koos tegutsenud noortegrupile, kes läheb põgenemistoaast leidma loovat lahendust oma tõstatunud probleemile, võib olla vägagi kasulik, et nad koguvad põgenemistoa käigus koos võtmetega nn küsimusi või töölehti, mille peavad täitma. Täitmine võiks aga järgneda põgenemistoa läbimisele, mil emotsionaalne pinge (sooviga olukorrast välja pääseda) on madalam.



Joonis 9. Probleemile lahenduse leidmise strateegiad põgenemistoaas.

Põgenemistubade testimine näitas, et põgenemistubade läbimise ajal on osalejate aktiivsus ja ärevus nii kõrge, et nad ei suuda samal ajal ülesannete lahendamise tegeleda lahenduste väljatöötamisega.

Koostasime stsenaariumi koos vajalike juhistega, sh materjalid, nõuded tegevuskohale, juhised läbiviijale alates ettevalmistusest kuni järeltegevusteni. Nii sündis vorm, mida kasutasime hiljem TLÜ ELU aines põgenemistubade kirjeldamiseks (vt ptk Põgenemistoa stsenaariumid ja rakendamine).

Võtsime arvesse väärtuspakkumise lõuendi abil saadud info, mida põgenemistoa läbimine osalejale peab pakkuma (vt ptk Kasutajast lähtumine). Näiteks leidsime konkreetse piirkonna noortele mõeldes, et 12-aastasele noorele loob hüve see, kui ta saab teha põnevaid tegevusi koos kaaslastega, valusid leevendab võimalus ise leida lahendamiskäik ning talle sobiv kaasamismudel. 13–15 aastasele noorele loob hüve turvaline keskkond, kus ta saab ennast väljendada, aktsepteerituna sellisena, nagu ta on; valu leevendab võimalus ennast väljendada ja stressi maandada. Temale pakutavas põgenemistoaas on võimalus ennast väljendada nt midagi lõhkudes, sodides või lärmi tehes. 16–17 aastane noor saab põgenemistoaast hüve tulemusliku tegevusega, kus on tagatud õnnestumine, valuvaigistajana toimib võimalus mitte ebaõnnestuda. TLÜ ELU raames meetodi testimine näitas, et lahenduse leidmine ja kirjeldamine põgenemistoa meetodi abil on sobivam just vanematele noortele.





III. Põgenemistoa stsenaariumid ja rakendamine

Pakume välja neli stsenaariumit koos elluviimise juhisega põgenemistoa „Põgene VINGu käest“ läbiviimiseks. Esimese töötas välja Hiiumaa noortevaldkonna töögrupp, ülejäänud kolm TLÜ üliõpilased ELU aine raames. Meetodid on esitatud sellises mahus ja kujul, nagu need autorite meeskondade poolt kirja pandi. Kõik mänguvahendid asuvad Hiiumaal noortekeskuste juures.

VALLAVANEMA KABINET

Võtmepädevused: Mitmekeelsus

Lahenduse väljatöötamine probleemile:

- 1) Põgenemistoa eel leiavad võimalikke probleeme nn protestiaktsiooni käigus. Koostavad hulga plakateis sõnumitega, millega nad valla elukorralduses rahul ei ole. Valivad välja ühe esile tõstetud probleemi, millega sisenevad põgenemistuppa.
- 2) Põgenemistoa ülesannetest saavad tekstide ja materjalide kaudu vihjeid, mis moodustavad lahenduse erinevad osad, nt eelarve on seinale kinnitatud, tegevuskava on kaustikus.
- 3) Põgenemistoaast välja saamise järel toimub arutelu, mille käigus pannakse kokku lahendusplaani koos tegevuste ja vastutajatega.

ALLIKAKRIITILISUS

Legend või lugu: Põgenemistoa alateema on kriitiline mõtlemine ja sellega seotult just meediakriitilisus ning allikakriitilisus. Teema on tänapäeva nutimaailmas aktuaalne, sest oleme infoväljas juba väga noorest east saati. Samas allikakriitilisusest kui sellisest kuulevad mitmed noored esmakordselt alles ülikoolis (akadeemilise kirjutamise, uurimismeetodite ainetes). Põhi- ning gümnaasiumiastme õppekavades on kriitiline mõtlemine küll mainitud, kuid asja tuum ei pruugi noorteni alati jõuda ning seetõttu võiks selle teemaga tutvumiseks olla veelgi viise, ka läbi noorsootöö.

Teema toetab noori nende probleemide lahendamisel ning nn noorte vingumise vähendamisel – kui nooruk suudab õigel ja valel infol vahet teha, võib ta mõista, et niisugust probleemi ei eksisteerigi, millest keegi kuskil räägib. Probleemide lahendamisel on see oluline, et nooruk teaks, missugust infot tõe pähe võtta ja millist mitte. Näiteks, uurides lisainfot mõne teema kohta, mis teda huvitab: kas sotsiaalmeedias jagatud info või internetist otsides leitud blogi on tõsiseltvõetav; kas selle autor on ikka oma ala professionaal või keegi, kes on lihtsalt võtnud vaevaks arvamust avaldada.

Lisaks põgenemistoale kasutasime meetodina eduvalemit Dissatisfaction+Vision+Plan. Valem on inspireeritud Beckhard-Harrise muutuste mudelist, kuid kohandatud noorsootöö praktikute poolt. Kasutasime seda mudelit, viies läbi sissejuhatuse ning refleksiooni, tutvustasime osalejatele selle mudeli toimimist ning leidsime üheskoos igale tähele tähenduse ja seostasime otseselt nende enda probleemidega. Näiteks, kui osaleja tahtis endale koera (J), siis rahulolematuse seostus selle koera puudumisega, visiooniks oli koera hankimine ning plaani juures arutasime läbi järgmised sammud, mis ta peaks tegema, et enda soovi täita – mainitud juhul pidama läbirääkimisi emaga ning tooma välja argumendid, mis tema soovi toetaksid.

Testimisel selgus, et teema ja meetodid olid asjakohased, küll aga olid osalejad liiga noored, mistõttu kumbki neid eriti ei kõnetanud, pigem pakkus huvi põgenemistuba üleüldiselt kui meelelahutus.

Vajalikud vahendid:

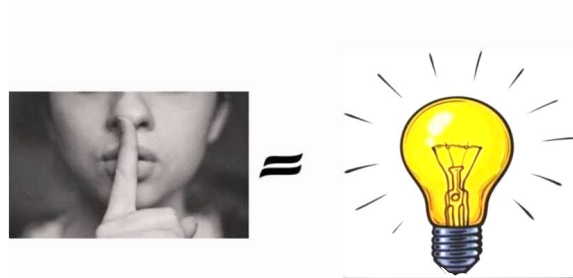
- plakatid 10 tk
- lamp 1 tk
- köögikaal 1tk
- kast 1 tk
- tabalukk 2 tk
- kett 2,5 m
- veebikaamera 1 tk
- juhtmeta kõrvaklapid 1 tk

- kleepmass 1 tk
- arvuti 1 tk
- pime tuba – vajadusel pimendamiseks vahendid (must kile, paberteip)
- ajakirjad ja teaduslikud ajakirjad
- raadiosaatjad

Sissejuhatus: Enne põgenemistuppa sisenemist toimub sissejuhatav osa, mille eesmärgiks on tutvustada noortele mõisteid “kriitiline mõtlemine” ning “allikakriitilisus”. Sissejuhatavas osas tuleb igal noorel mõelda vähemalt üks probleem, millele ta lahendust leida soovib. Põgenemistoas olevate ülesannete eesmärgiks on kindistada sissejuhatuses räägitud teemasid ning et noor oskaks pärast põgenemistuba enda probleemile ka lahendust leida.

Võtmete saamine:

- 1) Mõelda välja, kuidas saada tuli toas põlema. Seinal asetsevad plakatid, millele on kujutatud sümboleid *vaikus* ja *valgus* ning nende vahel võrdusmärk. Tuli läheb põlema hetkel, mil toas valitseb vaikus ning kustub nii pea, kui noored omavahel valjuhäälselt rääkima hakkavad.
- 2) Kaalu ülesanne. Maas olevatest ajakirjadest tuleb sorteerida välja teaduslikud ajakirjad. Seinal on plakat, mille ühele poole on kirjutatud *fake news* ning teisele poolele *real news*. Selleks, et ülesanne lahendada, tuleb noortel otsida märke, mis näitavad ajakirja





tõenduspõhisust (näiteks viited). Kui noored õiged ajakirjad kaalule asetavad, saavad nad vastuseks neljakohalise numbriga, mille abil saavad nad avada tabaluku, mis viib neid järgmise ülesandeni.

- 3) Tabalukuga avatud kastist leiavad noored 16 paberit. Kaheksale paberile on märgitud erinevad probleemid ning ülejäänud kaheksale paberile organisatsioonid, kelle poole võiks probleemi lahendamiseks pöörduda. Noortel tuleb iga probleem sobiva organisatsiooniga ühendada ning õigesti ühendades saavad nad kokku sõna *teadlane*.
- 4) Peale seda annavad mängujuhid neile läbi raadiosaatja loa kasutada toas olevat arvutit, mille ekraanil on kaks artiklit nimedega *teadlane1* ja *teadlane2*. Mõlemad artiklid on mängu loojate poolt kirjutatud ning välja mõeldud. Noorte ülesandeks on aru saada, millist neist artiklitest ei tasuks allikakriitilisust silmas pidades tõena võtta. Üks artikkel räägib noorte kaasatusest ning teine Sumeri savitahvlite tõlkimisest. Artiklite erinevus seisneb selles, et ühele artiklile on alla kirjutanud teadlased, kes ei ole antud teemas pädevad ning teisele artiklile teadlased, kelle erialaks on antud teema uurimine.
- 5) Kui noored on eristanud õige artikli vales, tuleb see edasi saata mängujuhtidele ning õige vastuse korral saavad nad noortele vastu heliklipi. Heliklipist on kuulda moonutatud ning kiirendatud häält, mis ütleb *koputa viis korda*. Selleks, et antud heliklipist aru saada, tuleb noortel olla väga vaikselt ning kuulata väga tähelepanelikult. Kui noored on ülesandest aru saanud, koputavad nad uksele viis korda, misjärel avavad mängujuhid ukse ning nad saavad põgenemistoast välja.

Lahenduse väljatöötamine: Sissejuhatuses probleemi püstitus. Pärast põgenemistuba toimub refleksiooni osa, mille eesmärgiks on analüüsida kogetut ning sellest lähtuvalt mõtestada edasine tegevus, mis viiks neid edasi enda probleemile lahenduse leidmiseni.

JALGPALLITREENERI RÖÖV

Legend või lugu: Teie jalkameeskond on jõudnud pärast väsitavaid alagrupimänge lõpuks finaali. Kauaoodatud ja pingeline finaal toimub siinsamas [Kõrgessaares] ja teie olete potentsiaalsed [Hiiumaa] MM tiitli võitjad. Teie meeskond on teie pere, iga meeskonnaliige on hindamatu väärtusega.

Aga teie kõige kallim vara – meeskonna kapten – on, teel siia, langenud röövlite saagiks. Röövliteks on tõenäoliselt teie õelad vastased, kes ei taha, et te mängu võidaksite.

Raske heitlus hakkab juba rohkem või vähem kui tunni aja pärast. Kui te selle aja jooksul röövijatega ühendust ei saa ja kaptenit ei päästa, kaotate võistluse ning peate kogu Hiiumaa rannaäärse adru ära koristama.

Kapten rööviti teel Kõrgessaarde. Räägitakse, et röövlid sõitsid suure tumeda bussiga. Juhtumisi oli bussi uks lahti jäänud ning sealt kukkus välja kuus kasti. Tõime need kastid siia. Need on hetkel meie ainukesed juhised, kuidas oma kapten päästa ning mäng võita.

Mängu algus: Enne ülesande lahendamist tehakse mängijatele sissejuhatus (kes me oleme, kust tuleme, miks teeme) või kohe lahendama (Treener: *jumal tänatud, et siin olete, meil on suuuuuur probleem jne....*).

Mängu lõpp: Auhinnad lõpus ja tagasisidelehed. Algab aruteluringiga (*kas selliseid asju on tehtud; võiks rohkem teha*).

Legendi lisainfo:

Võistluse kohad muutuvad vastavalt sellele, kus ja kellele põgenemistuba teha.

Algul mainida ka, mis on põgenemistoa reeglid, näiteks ei tohi kasutada jõudu ja mõnda asja läheb vaja mitu korda ehk telefoni.

Vajalik varustus:

- kastid 6 tk
- märkmik
- telefon + kõnekaart
- tikud
- UV lamp





- UV pliiats / värv
- jalanõud
- teip
- pliiats + paber
- aardekirst/ karp, kuhu saab kinnitada ka tabaluku
- viled, vähemalt 5 tk
- segav materjal, mis seotud treenimisega/ võistlustega: stopper, peapael, higi-pael, pluu, joogipudel jne.
- dekoratsioonid kastide kaunistamiseks seestpoolt, seotud treeninguga
- tabalukud, 5 tk avatavad koodiga, 2 tk avatavad võtmega

Lisainfo stsenaariumile:

Võiks olla kaasas paber ja pliiats, et saaks lahendada ristsõna ja muid ülesandeid, et korraldajad ei peaks iga kord tegema uut ristsõnalehte jne.

Võtmete saamine:

- 1) Leia karbist/ korvist nn sodi/ pudipadi seest vahend – treeningmärkmik/ päevik, kus on 1. kood, millega pääseb 1. kasti.
- 2) 1. kastis on vana nuppudega telefon (mõeldud hilisemaks) ja tikud; tikkudest saab koodi järgmisesse kasti.
- 3) 2. kastis on UV-lamp (mõeldud hilisemaks) ja vanad spordijalanõud, kuhu sisse on peidetud teibiga võti – leiad võtme 3. kasti jaoks.
- 4) 3. kastis on telefoni aku, millega saad telefoni tööle ja ristsõna, mille lahendamisel saab koodi telefoni lahti tegemiseks; telefoni pildigaleriist leiab uue – 4. kasti koodi.
- 5) 4. kastis on aardekirst, mille avamiseks tuleb ära lahendada matemaatiline mõistatus (peab olema tehtav vanuses 10–13.a.), väikesest kirstust saab uue kasti võtme.
- 6) 5. kasti kaanel on kruvid ja numbrite-tähtedega ruudustik. Varasemalt on teistesse kastidesse peidetud viled, mis on erinevate pikkustega. Reastades viled ruudustikule õigesti, saab neljarealise koodi, mis avab 6. kasti.

- 7) 6. kastis on telefoninumber, mille leiab UV-lampi kasutades, ning saab helistada antud numbril; kastis on palju segavat materjali.
- 8) Helistades numbrile (number on mängu läbiviija oma), heliseb korraldaja telefon, sellega ongi kapten üles leitud ja mäng läbi.

Õppimine: Eelülesanne või järelülesanne, mis kinnitaks, milliseid võtmepädevusi saab või sai. Pärast küsimused, mida küsida (mida õppisin ja kuidas see aitab edaspidises).

HUVIJUHI KADUMINE

Legend või lugu: On neljapäev. Tunnid on just lõppenud ja teil tuli idee korraldada jõulupidu, mille jaoks on vaja huvijuhi nõu. Huvijuhti oma kabinetis ei ole. Nägite, et laual on paberid laiali ja arvuti töötab. Teil oli kokku lepitud kohtumine kell 15:00. Enne teiega kohtumist oli huvijuhil kohtumine direktoriga. Selle info leidsite huvijuhi päevaplaanist tema kabinetis seinal. Te olete oodanud juba 35 minutit, kuid huvijuhti ei ole näha ning keegi temaga ühendust ei saa. Enam ei jaks oodata ning teades, et direktor on majast läinud, tundus kõige mõistlikum otsida huvijuhi kadumise järgi direktori kabinetist. Kooli valvur, kes saabub tööle öövahetusse, viibib direktori kabinetis, sest seal saab teed keeta ja tukastada. Ta on väga halva kuulmisega, mis annab võimaluse tegutsemiseks, kuid suhelda tuleb siiski vaikselt, et valvur "sissetungijaid" ei märkaks. Esimese vihje leiate, kui kõnnite üheskoos üle toa asjani, mis teid edasi aitab. Teekond on tähistatud, kuid peate aru saama, kuidas seda koos teha. Huvijuhi kadumist aitab lahendada ristsõna, mille te kohe tuppkaasa saate. Ristsõnas peidus olevad lahendused ongi toa eduka läbimise eelduseks.

(Toas on maas kaks võimlemisrõngast, millest ühte nad üheskoos astuvad ja teise rõnga peavad sättime tähistatud kohale ning siis sinna samuti järgemööda astuma. Seejärel peavad noored tõstma vabaks jäänud rõnga järgmise tähiseni ja nii edasi kuni jõutakse valvurini, kellest tuleb vaikselt mööda hiilida. Seejärel liigutakse põgenemistoa arvutini sama meeskonnatööharijutust tehes.)





Vajalik varustus:

- poster
- joonistused jänestest
- nõör
- pesulõksud
- magnetid (magnetpaber)
- pilt rebasest
- plastiliin õhupallide seinale kinnitamiseks
- magnettahtvel
- võtmed
- võtmehoidja
- vihik (kaanel on pilt kaalust ja võtmekimbust)
- kontorilaud
- tool
- arvuti/ tahvelarvuti
- raamaturiilid
- karbid
- erinevad lukud
- beebimonitor
- UV-lamp
- UV-pliiats
- paks raamat (mille sisse on lõigatud auk, kuhu on peidetud telefon)
- Eesti presidentide raamitud pildid
- peegel
- lukustatav karp
- seinakalender
- köögikaal
- harilik pliiats



- kivid
- kellukesed
- osalejatele väikesed meened (kinopiletid, diplomid läbimise kohta)
- lõuendid
- ristsõna
- hularõngad

Võtmete saamine:

- Noorte eesmärk on valvurit mitte äratada. Valvur on nagu Ameerika filmist: magab lõug rinnal, kuid kui lärm suureks läheb, siis vajutab "vinguandurit" (tegevuse läbiviimisel võib kasutada köhatust) ning annab seeläbi mõista, et noored peavad vaiksemalt võtma.
- Esimene ülesanne: Arvutiekraanil näevad noored pilti magnetitest, misjärel nad hakkavad ruumist neid otsima. Sahtlist leiavad nad magnetpusle, millest tuleb kokku rebase pilt. Sellest peavad noored järeldama, et arvuti parool on rebane.
- Noored leiavad vahepeal või hiljem ruumist, maali seest (maali autoriks on Maali Sees) sinna peidetud UV-lambi. Sellega ei oska nad enne ristsõna lahendamist midagi peale hakata.
- Teine ülesanne: Seinal on mitmeid jänese pilte ning ristsõna esimene vihje on toiduahel. Sealt peavad noored tuletama, et ristsõna esimene vastus on „jānes” ning lahendusse tuleb esimene täht: S.
- Kolmas ülesanne: Kui noored sisestavad arvutisse parooli „rebane”, saavad nad arvutisse sisse. Arvutis on lahti video, mille noored peavad käima panema (video heli on vali, mille nad kohe maha peaksid keerama). Videos kujutatakse direktorit (kelle kabinetis õpilased on), kes sätib ennast peeglist. (Video filmivad korraldajad). Peeglisse vaadates näeb direktor peegli kaudu enda selja taga olevat maali/pilti, kus on all kujutatud ka mingit (aasta)arvu, mille ta üles kirjutab. Selle video abil peavad noored mõistma, et täpselt nii peavad ka nemad käituma: vaatama peeglisse, et saada vastus ristsõnasse ning seejärel kirjutama üles aastaarvu.
- Neljas ülesanne: Ainult ühel maalil, millel on Lennart Meri (perekonnanimi Meri on ristsõnas järgmiseks vastuseks), on kirjas aastaarv 1992. Aastaarv ongi kood,

mis avab karbi küljes oleva luku. Karp on kogu aeg arvuti kõrval olemas. Karbist leiavad noored vihiku (millel on pilt kaalust ja võtmekimbust), hariliku pliiatsi ja kivid. Vihikust on rebitud ära kõige pealne lehekülg. Selle alt on pisikeses kirjjas näha tähti. Kui õpilased lehe hariliku pliiatsiga ära sodivad, leiavad nad sealt järgmise vihje. Vihikusse on kirjutatud sõna *kivid* erinevates keeltes (پ بره , *kiviä*, *Steine*, *akmeni*, *steinar*, *le rocce*, *stones*, 石 , *saxa*, *shkëmbinjë*).

- Viies ülesanne: Sõna „*kivid*” on ristsõna järgmine vastus. Vihiku pildist peavad noored järeldama, et järgmine ülesanne on seotud kaalu ja võtmetega. Võtmed ripuvad valvuril vöö küljes. Valvur magab ja noorte järgmine ülesanne on valvurilt võtmed kätte saada. (Enne valvurini jõudmist on tarvis üheskoos läbi ronida kellukesi täis ämblikuvõrgust ehk ämblikuvõrk – meeskonnamäng, mille tulemusena tuleb kõik tiimi liikmed saada teisele poole ämblikuvõrku nii, et nad ei puuduta võrku. Kui üks liikmetest peaks pihta minema, heliseb kelluke ning tuleb otsast peale alustada. Võrgu ühest august võib läbi liikuda vaid üks liige ning koos peavad nad leidma viisi, kuidas kõik meeskonnaliikmed läbi saavad. Antud tegevust põgenemistoa testimise käigus ruumikitsikuse tõttu läbi ei viidud. Selgus, et põgenemistuba toimib ka ilma ämblikuvõrguta väga hästi, kuigi võimaluse korral võiks selle üles panna, sest tegevus aitab suurendada meeskonna ühtsust ning annab võimaluse füüsiliseks pingutuseks). Võtmetega saavad noored avada karbi, mille sees on kaal ja rahvakalender.
- Kuues ülesanne: Järgmiseks peavad noored ära kaaluma üle-eelmisest ülesandest saadud kivid. Kivide kaal on 612 grammi. 612 tähistab kuupäeva 6.12 ehk 6. detsember – nigelapäev. Selle info leidsid noored rahvakalendrist. Ühtlasi on nigelapäev ristsõna järgmine vastus, mille nad tuletavad vihjest „kuupäev”.
- Seitsmes ülesanne: Ristsõna vastuseks tuleb kokku SEIN. Selle vihje põhjal peavad noored aru saama, et varem leitud UV-lampi tuleb kasutada, et otsida seinalt vihjet (vihjeks on raamatu autor ja pealkiri). Nad leiavad raamatu, milles on telefon QR-koodi rakendusega.
- Eelviimane ülesanne: Noored leiavad QR-koodid seinal olevate õhupallide pealt ja peavad sealt katsetades valima õige koodi, mille skännivad telefoniga.

- Lõpp: QR-koodi skaneerimisel näevad noored kirja oma huvijuhilt, kus on kirjas: “Vabandan, et ei saanud teiega ühendust võtta. Olen direktori poolt saadetud lähetusreisil ja levi on siin Islandi väikeses maakoolis olematu. Te olete väga tublid, et te nii kaugele jõudsite! Usun, et suudate selle kogemuse abil ise väga laheda jõulupeo korraldada: keskendudes, tegutsedes üheskoos ja rahulikult. Edu ka kõigis teie järgmistes ettevõtmistes!”

Lahenduse väljatöötamine: Järelülesanne ehk refleksioon.



Kasutatud kirjandus

- Clare, A. 2016. Escape The Game. How to Make Puzzle and Escape Rooms. Eduesc@peRoom Manual Report for Educators. (2016). Looking@Learning. [kasutatud 28.06.2020] <https://drive.google.com/file/d/0B23HzLyhtRAMUGtYQmJtMWM1UVk/view>.
- EduEsc@peRoom materjalid: <https://lookingatlearning.eu/eduescperoom/>
- EL Nõukogu (2018). Euroopa Liidu Nõukogu soovitus, võtmepädevuste kohta elukestvas õppes. *Euroopa Liidu Teataja*, C 189/1. Kulastatud aadressil [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=FR](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=FR).
- ELU. Erialasid Lõimiv Uuendus. Tallinna Ülikool. <https://elu.tlu.ee/>.
- Erelt, T. (toim.) (2014). Hariduse ja kasvatuses sõnaraamat. Eesti Keele Sihtasutus. <https://www.eki.ee/dict/haridus/>
- Haridus- ja teadusministri käskkiri „Tõrjutusriskis noorte kaasamine ja noorte tööhõivevalmiduse parandamine“ toetuse andmise tingimused“. 29.06.2015. Nr 281.
- Ideeviit. Noorte projektikonkurss Ideeviit. Teeviit.ee. Eesti Noorsootöö Keskus. [kasutatud 30.06.2020] <https://ank.ee/projektid/nopi-ules/>.
- Kidron, A. 1999. 122 õpetamistarkust. Tallinn: Andras & Mondo.
- Noortepass ja muudetud võtmepädevused. (2019). SALTO-YOUTH training and cooperation resource centre. Erasmus+. [kasutatud 30.06.2020] <https://noored.ee/wp-content/uploads/2019/12/Leaflet-revised-key-competences-Estonian.pdf>.
- Noortepass. Erasmus+ a Euroopa Solidaarsuskorpuse Agentuur. [kasutatud 19.04.2021] <https://europanoored.eu/kvaliteet/noortepass/>.
- Nopi üles. Eesti Avatud Noortekeskuste Ühendus. [kasutatud 30.06.2020] <https://ank.ee/projektid/nopi-ules/>
- NTS. Noorsootöö seadus. (17.06.2010). RT I 2010, 44, 262; viimati muudetud 14.06.2017 RT I, 04.07.2017, 1. [kasutatud 28.06.2020] <https://www.riigiteataja.ee/akt/104072017039#para4>.

Plump, C. M., & Meisel, S. I. 2019. Escape the Traditional Classroom: using Live-Action Games to Engage Students and Strengthen Concept Retention. *Management Teaching Review*. 2020, Vol 5 (3), pp 202-217.

Põlda, H., Roosalu, T., Karu, K., Teder, L., Lepik, M. 2021. Üldpädevuste kujundamine ja osaliste agentsus mitteformaalõppes. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, nr 9 (1), lk 60-87.

School Break Handbook 1. Using escape rooms in teaching. www.school-break.eu.

Teenusedisain.info (2020). Avaliku sektori ja innovatsiooni rakkerühm. <https://teenusedisain.info/>.

Wiemker, M., Elumir, E., Clare, A. 2015. Escape Room Games: „Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?“. <http://academia.edu>.

Lisa 1. TLÜ ELU projekt "Põgenemistoa "Põgene VINGu(mise) käest!" prototüüpimine ja väljatöötamine" kirjeldus.

Projekti nimi:	Põgenemistoa „Põgene VINGu(mise) käest!“ prototüüpimine ja väljatöötamine
Kirjeldus:	<p>Tallinna Ülikooli ja Hiiumaa Noorsootöö Keskuse koostöös valminud esmase põgenemistoa „Põgene VINGu(mise) käest!“ prototüübi loomine, põgenemistoa läbiviimine noortele, tagasiside kogumine, meetodi parendamine ning rakendamine.</p> <p>Sisaldab muuhulgas järgmist:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Füüsilise keskkonna kirjeldamine - Läbiviija pädevuste kirjeldamine - Ülesannete tehniliste nõuete ja vahendite kirjeldamine - Prototüübi testimine, tagasiside kogumine, parendamine <p>Hiiumaa noorsootöötajad algatasid meetodi väljatöötamise põgenemistoa meetodikal, nähes, et noortel on keeruline väljendada, mida nad tahavad. Oluliselt lihtsam on väljendada seda, mis on halvasti (vinguda). Sellest tulenevalt eelneb põgenemistuppa sisenemisele tegevus, mille kaudu leitakse teema, mis on noorele oluline. Põgenemistoa ülesanded on üles ehitatud nii, et noored tegelikkuses arendavad oma ideed. Protsessi lõpuks on noorel valmis projektiidee, nad saavad vastused oma küsimustele seoses ideega nt kellega koos nad seda teevad, miks, millal jne. Oluline osa on põgenemistoa järgne refleksioon ja õpikogemuse mõtestamine.</p> <p>Meetodi väljatöötamisel järgitakse disainiprotsessi etappe. ELU projekti raames keskendutakse eelkõige prototüüpimisele, testimisele ja parendamisele. Seda reaalses noorsootöökeskkonnas, sh eelkõige noortekeskuses, aga ka mõne noorteorganisatsiooni sündmusel.</p> <p>Eelistatult võiks osalejatel olla valmisolek viia tegevus ühel päeval läbi Hiiumaal, see täpsustub koostöös osalejatega projekti käigus.</p>
Projekti eesmärk:	<p>„Põgene VINGu(mise) käest!“ meetodi väljatöötamise üldine eesmärk on laiendada noorsootöös osalemise võimalusi ja suurendada noorte kaasatust noorsootöösse piirkondlikul tasandil.</p> <p>ELU projekti eesmärk on välja töötada noorsootöös uudne meetod „Põgene VINGu(mise) käest!“, mille abil kaasatakse noori ja genereeritakse ideid innovaatiliselt – põgenemistoa formaadis.</p>

Erialade lõimimine:	Aine raames lõimitakse a) noorsootöö seaduses sätestatud noorsootöö korraldamise põhimõtted, sh lähtumine noortest ja nende huvidest, noorte osalus, b) üld-didaktika põhimõtetega pedagoogika valdkonnast, c) mitteformaalse õppe olemusega andragoogika valdkonnast, d) sündmuse korraldamise teadmistega rekreatsiooni valdkonnast, e) grupi arengu ja grupiliikmete rollide arvestamisega sotsiaalpedagoogika valdkonnast, et luua noortele tingimused isiksuse mitmekülgseks arenguks.
Teaduspõhisus ja uudsus:	Eestis on tegemist innovaatilise mudeliga, Euroopas on kõrghariduses kasutatud mõistet <i>educational escape room</i> , mille kohta on avaldatud teadusartikleid.
Oodatav tulemus:	ELU projekti tulemusena on välja töötatud erinevates keskkondades kasutatav meetod „Põgene VINGu(mise) käest!“ mitmele vanuseastmele oma ideedele lahenduste leidmiseks ning tegevusplaanide koostamiseks. Prototüübi loomise, testimise ja mudeli parendamise kogemus ning meetodi kasutamise juhised on kirjeldatud juhendis.
Esimene kohtumine:	26.09.2019 kell 10:15–11:45 ruumis S-116
Kohtumiste ajad:	22.10.2019 kell 14:15–17:45 ruumis T-307; 26.11.2019 kell 14:15–17:45 ruumis T-209; 1 päev Hiiumaal osalejatega kokkulepitaval ajal
Projekti tulemuste esitlemine:	Detsember 2019/ jaanuar 2020
Vahenädala kuupäev:	21.–27.10.2019
Projekti kestus:	Sügissemester
Õppeaasta:	2019/ 2020
Juhendajad:	Lianne Teder, noorsootöö ja mitteformaalõppe õpetaja, Haridusteaduste instituut, Tallinna Ülikool
Kaasjuhendajad:	Kristel Pisa, Hiiumaa Noorsootöö Keskuse noorsootöö koordinaator
Märksõnad:	Noorsootöö; Põgenemistuba;

Registreerimise tähtaeg:	ELU projektid üliõpilastele liitumiseks avatud 2.–9.09.2019
Vastuvõetavate üliõpilaste arv:	24 (kolm 8-liikmelist gruppi)
Keel:	Eesti



Lisa 2. Persoonatööleht: Persoonat ehk tüüpilise kliendi või kasutaja portree.

Kasuta iga grupi jaoks oma töölehte. Eesmärk on leida igale grupile tüüpiline esindaja, mitte mahutada kõik ühele lehele.

Joonista või kleebi siia tema pilt:	Teda iseloomustav tsitaat või lause:	Mis on tema jaoks oluline?	Mis teda ärritab?
Nimi:	Mis teda motiveerib?	Mis on tema eesmärk, mis teda tegutsema ajendab?	Millised vajadused on tema käitumise taga?
Sotsiaalne grupp:			
Elukoht:			
Vanus:			
Perekond:	Millised tugevused aitavad tal oma eesmärkide poole liikuda?	Mis teda takistab oma eesmärkide poole liikumisel?	Kes on tema ümber, milliste osapooltega ta on seotud?
Hobid:			
Huvid:			
Muu:			

→ Aitab mõista osapoolt – inimesed on erinevad, saad läheneda teise inimese vaatenurgast, sinu enda oma ei ole piisav.	KUIDAS?	→ Kaardista kõik võimalikud kaasatavad sihtgrupid, vali välja 3–4 olulisimat.
→ Aitab keskenduda sellele, kellele lahendust lood ning tõsta tema esikohale.		→ Prindi tööleht välja.
→ Saad pakkuda tema jaoks tähenduslikku osalust.		→ Kohtu iga grupi esindajaga, räägi ja kuula, uuri välja tema kohta oluline info. Täida persoona tööleht iga grupi esindaja kohta paberil või arvutis.

Töölehte koostamisel on Lianne Teder kasutanud Loovusaida ja Mudu koostöös valminud töölehte.

Lisa 3. Väärtuspakkumise tööleht.

KOONDPORTREE	TÄNANE OLUKORD	PAKUTAV LAHENDUS
1. Hüved ja rõõmud (mis noort innustab, mis talle rõõmu pakub, mis teda huvitab?)	4. Hüve loojad täna (millised on hüve loojad täna?)	7. Hüve loojad (mida pakute mudelis, et neid hüvesid luua?)
2. Valud ja mured (mis noorele muret teeb, mis teda häirib, millest puudust tunneb?)	5. Valuvaigistid täna (milliseid mure leevendajaid kasutab täna?)	8. Valuvaigistid (milliseid mure leevendajaid pakute mudeliga?)
3. Tööd ja igapäevaelu (mida noor igapäevaselt teeb, millega tema aeg on täidetud, milliseid teenuseid kasutab?)	6. Tooted ja teenused täna (milliseid tooteid ja teenuseid kasutab täna?)	9. Tooted ja teenused (millist noorsootöö põhimõtetele vastavat toodet või teenust pakud talle, et vastata tema vajadustele, luua hüvesid, leevendada valu?)